

2015/09/29(火)18:27

| | | | |
|-----------------------|---|---|----------|
| 授業コード | 421109 | 配当学年 | 1 |
| 科目名称 | ヒューマンインタフェース特論(工学研究科) | | |
| 担当教員 | 塩澤 秀和 | | |
| 開講学期 | 2012年度 秋学期 | 単位数 | 2.0 |
| 開講曜日 | 月曜7限 月曜8限 | 教室名 | 院-502演習室 |
| 授業の概要 | ヒューマンインタフェースおよびヒューマンコンピュータインタラクションに関する比較的新しい研究トピックを概観し、いくつかの代表的な研究事例について考察する。それらに関連するかたちで、人間の認知や操作のモデルなど基礎的な内容についても触れていく。 | | |
| 到達目標 | ヒューマンインタフェースに関する研究論文を読み進め、関連資料を自分で調べながらその内容が把握できるようになる。また、既存のインタフェース技術や新しい研究事例に対して、さまざまな観点から考察できるようになる。 | | |
| テーマ | 内容 | 学習課題 | |
| 1 | ヒューマンインタフェース基礎 | 人間の知覚と認知、アフォーダンス、人間とコンピュータの関係のモデル化 | |
| 2 | 入力インタフェース概論 | 入力インタフェースについての概説(ポインティングデバイス、入力操作のモデル化など) | |
| 3 | 入力インタフェースの事例研究(1) | 入力インタフェースについての事例研究 | |
| 4 | 入力インタフェースの事例研究(2) | 入力インタフェースについての事例研究 | |
| 5 | ビジュアルインタフェース概論 | ビジュアルインタフェースの概説(視覚認知、GUI、情報可視化) | |
| 6 | ビジュアルインタフェースの事例研究(1) | ビジュアルインタフェースについての事例研究 | |
| 7 | ビジュアルインタフェースの事例研究(2) | ビジュアルインタフェースについての事例研究 | |
| 8 | グループウェア(GSCW)概論 | グループウェア(GSCW)についての概説(共同編集モデル、テレビ会議システム、発想支援など) | |
| 9 | グループウェア(GSCW)の事例研究(1) | グループウェア(GSCW)についての事例研究 | |
| 10 | グループウェア(GSCW)の事例研究(2) | グループウェア(GSCW)についての事例研究 | |
| 11 | 実世界指向インタフェース概論 | 実世界指向インタフェースについての概説(オーグメンテッドリアリティ、タンジブルインタフェースなど) | |
| 12 | 実世界指向インタフェースの事例研究(1) | 実世界指向インタフェースについての事例研究 | |
| 13 | 実世界指向インタフェースの事例研究(2) | 実世界指向インタフェースについての事例研究 | |
| 14 | 調査研究発表(1) | 各自選択したテーマによる発表と討論 | |
| 15 | 調査研究発表(2) | 各自選択したテーマによる発表と討論 | |
| 教科書 | 必要に応じて講義中に指示する。 | | |
| その他教材にかかわる情報 | 岡田謙一他:「ヒューマンコンピュータインタラクション」、オーム社(学部「ヒューマンインタフェース」教科書)など。 | | |
| 評価にかかわる情報(定期試験の有無を含む) | 講義時間中に最終レポートの提出およびその発表をする。評価は、最終レポートの内容と発表、授業参加状況から総合的に評価する。 | | |
| その他受講者への指示/メッセージ | | | |